

# 幼児の余暇教育

犬飼 己紀子

## はじめに

1980年、初めての「労働時間短縮計画」(労働省)が策定されて以来、日本における所定労働時間の短縮は、遅々としながらも確実に進められている。労働時間の短縮に伴って生じるのが、その対極にある余暇時間である。21世紀に向けて、益々拡大するであろう余暇に対し、国の施策は、生活重視・余暇充実へとシフトされ、各省庁で余暇関連政策又、提言といった形で打ち出され着手されてきている。

高齢者の余暇充実、生きがいに通ずるものとして、関連対策事業に積極的な取り組みが見られる。そして、その予備軍世代でもある働き盛りの中高年層には、「連続休暇」「健康休暇」取得促進の提言等、余暇の積極的な取り入れが呼びかけられている。これらは、職場での仕事に多くの生きがいを感じてきた世代に向け、余暇の価値を知らせ、余暇充実・自己開発を促し、豊かさを実感できる個々人の余暇創造を通じて、仕事と余暇活動の積極的切り替えとなることを期待し、推進されている。しかし、このような取り組みは、本来個人が自由に使う筈の余暇に指導の手が差し延べられるといった、奇妙な現象であることに気付かされる。一方、若者世代の余暇活動については、その多様さと積極性が評価されるものであるが、しかしそれすらも来るべき拘束される生活を予測し、束の間の自由時間をせめて思いのままにすごそうといった焦りを感じさせる。

現在の日本人の余暇観が、日常性脱出の特別な楽しみを求めた過ごし方としてとらえられていることが伺える。豊かさを実感できる余暇の条件、生活化・定期化・定着性といったものとかけ離れたものとなっていると言えよう。

このような現在の余暇状況から、21世紀の拡大された余暇時代を見据え、個々人の求める多様な余暇活動が、それぞれの中で日常的に、生涯を通じ定着し得るものとして取り入れられていくことが望まれる。2000年には、生活時間の約3割を締めるようになるとされる余暇時間が、個人、又集団にとっての豊かな時間として生活に含まれること。余暇に対策が必要とするならば、その生活化こそが最も重視されるべきではないかと考える。

行政による余暇関連対策は、余暇を労働の対極としてとらえることから、その対象が労働者、又高齢者に向けられている。「生涯学習基盤整備」を始めとして、「高齢化社会に向けての、ソフトランディング要請」「生涯生活設計システムの開発」(ライフプランナー・余暇カウンセラー育成)等は、その代表的なものであり、拡大する余暇を持て余すことなく、豊かな時

間へと切り替えていくための余暇学習指導（援助）と言えよう。

さて、余暇とは、高齢者や退職者のみに与えられたものではない。我々一人一人が、誕生した後生涯を通じて持ち得るものである。豊かな生活創造のために豊かな余暇創造をめざす。そのための学習を必要とするならば、余暇を持った時、つまり乳幼児期から学習がなされ、その基盤が確立されねばならないと考える。

本研究では、幼児期における余暇学習について意味を明らかにすると共に、環境整備と、援助のあり方を探ってみたい。

## I. 幼児の余暇

### 1. 幼児の余暇

余暇を労働の対極にあるもの「余った時間」ととらえると、労働のない乳幼児の余暇を定義することは難しくなる。ここでは、余暇を「個人が自由に使える拘束されない時間」（自由時間）として、労働との対比をせずにとらえていきたい。とすると、幼児にとっての余暇とは、自我の芽生えと共に生じ拡大されていく、と言えないだろうか。

〈古代ギリシャの余暇〉—アリストテレスのレジャー哲学—

余暇が論じられるようになった紀元前4・5世紀、古代ギリシャ・ローマ時代の貴族は、奴隷を買い労苦を伴う労働（ポノス）を奴隷に強いることで、自己の余暇を獲得していた。アリストテレスは、レジャー（余暇）を生活の中心におくべき、としその過ごし方について、次の3類型を示している。

第1—アナパウシス（anapausis）型—

疲労の回復としての休息，休養，労働に備えての保養。

第2—パイディア（paidia）型—

広義にはレクリエーション，気分転換，気晴らし，娯楽。

第3—スコレー（scholē）型—

真理と自己理解の追求，知性に即した生き方（観想的生活），自己開発。

〈遊びの分類〉—「遊びと人間」ロジェ・カイヨワ—（表1）

「遊びと人間」の中で、カイヨワは遊びをアゴン（競争），アレア（運），ミミクリ（模倣），イリンクス（眩暈）のカテゴリーに分類し、さらに2極化した。一方をルドゥス、つまり窮屈な秩序に従うなかで、努力、忍耐、技といったものを追求し、目標達成しようとするもの。もう一方を、アリストテレスの言う余暇の過ごし方3類型の2つめと同じパイディアとした。そしてパイディアを、気晴らし、即興、無邪気な発散といった無秩序で統制されていないように感じられる行為（子どもの遊戯）とした。

子どもの生活は遊びであると言われる。パイディア（子どもの遊戯）は、即ち子どもの余暇の過ごし方の主を成すもの、ということになろう。母親に生活の全てを依存していた乳幼児期から幼児期へと成長するに連れ、生活時間の多くが幼児にとっての余暇時間となっていく。

表1 遊びの分類

	アゴン (競争)	アレア (運)	ミミクリ (模 擬)	イリンクス (眩 暈)
パイディア (遊 戯) 騒ぎ はしゃぎ ばか笑い  風あげ 穴送りゲーム トランプの一人占い クロスワード  ルドゥス (競技)	競走 取っ組みあひなど 運動競技   ボクシング 玉突き フェンシング チェッカー サッカー チェス スポーツ競技全般	鬼をさめるじゃんけん 裏か表か遊び 賭け ルーレット   単式富くじ 複式〃 繰越式〃	子供の物真似 空想の遊び 人形, おもちゃの武具 仮面 仮装服   演劇 見世物全般	子供の 「ぐるぐるまい」 メリ・ゴー・ラウンド ぶらんこ ワルツ   ヴォラドレス 縁日の乗物機械 スキー 登山 空中サーカス

注 縦の各欄内の遊びの配列は、上から下へパイディアの要素が減少し、ルドゥスの要素が増加していくおおよその順序に従っている。

## 2. 幼児の余暇の現状

幼児にとって豊かな余暇とは、安定した生活の下、自然豊かな環境の中で、自我を発揮できること。そこで、失敗・葛藤を繰り返し、達成感・満足感等を味わえる豊かな遊びが、日常的に繰広げられることで実現すると思う。ところが、近年の社会状況の中で、子どもの遊び環境は多方面から狭められ、負の条件となり子どもたちの遊びを貧しいもの、つまり余暇を貧しいものにしている。

豊かな余暇創造の基盤づくり学習は、幼児の遊びの環境の立て直し、再開発といった面への積極的運動がなされなければ不可能なものとする。

### 〈遊びの阻害要因〉

#### ①細分化された自由時間

近年、子どもの生活時間の変化が著しい。両親の就労、24時間体制の就労社会等は、家庭において大人の生活のリズムに幼児をつき合わせる結果となっている。複数の大人の手で保育される幼児は、大人の都合で区切られた時間に身を委ね、自由時間はこま切れ化されたものになっていく。又、遊びの相手として、幼児の自由時間行動の多くを締めるようになったテレビは、幼児が好む番組、刺激の強い番組で興味を引きつける。幼児は夢中になっていた遊びも中断し、テレビの前に陣取り、画面に釘づけとなる。これらは、幼児の生活時間に負の変化をもたらすとともに、余暇時間を細分化させ、遊びを阻害する要因となっている。

#### ②行動半径の縮小

細分化された時間内での遊びは、行動範囲にも影響する。交通事情の悪化や、多発する犯罪は、保護者のガードを固いものとし、幼児の自由な行動を大きく妨げる原因となっている。又、地域集団における家族間のつながりの弱さは、幼児の遊び行動の範囲を狭めるものとな

る。

### ③遊び集団のサイズの縮小

出生率低下による幼児数減少は、地域の幼児集団をつくり出すことを難しくしている。かけがえのない我子を危険から保護しようとする親の姿勢は、さらに幼児集団をつくりずらくしている。

### ④遊び内容の変化

幼児を危険から保護しようとする大人の立場は、自然と幼児を室内で遊ばせることを多くする。そして兄弟数の減少は、幼児の1人遊び、道具を相手とした遊び、大人相手の遊びの増加へとつながる。これは、身体・運動機能・社会性発達、情緒の安定、自発・自主性獲得、知的能力の開発といった、遊びによって高められる機能を低いレベルにおさえ、幼児の発育・発達にとって大きな阻害要因となろう。

最近、幼児向けファッション専門店の急増が伝えられる。ブランド商品に、親子のペアルックにと飾りたてられた子どもの姿が楽しげな様子で報道される。又、子どもの為、とのたて前で、就園前教育・入園受験準備に、と学習を強いられる幼児がいる。親の願いを子どもに代償させ、我子を私物化し、自分の満足を子どもの幸せ、と取り違えている。いずれも親の身勝手な考えの表われと言えよう。

一方、子どもの問題が社会問題ともなっている今日、遊びの重要性が見直され、一般にも意識され始めた。子ども向けスポーツクラブ・教室の繁栄、長期休暇を利用した体験学習企画の増加等、の傾向が見られる。これを否定するものではないが、遊びを目的としてとらえ、その手段として、これらに参加させようとする親の姿勢に危険を感じる。

以上、幼児の遊びを取り巻く環境を明確にし、次に、来るべき余暇時代に向けて、余暇学習といった点からそのあり方を考えてみた。

## II. 豊かな時を創るために

### 1. 余暇教育の必要性

アリストテレスは『政治学』の中でレジャー教育の必要性を、次のように解いている。

「市民個人にとっても、国にとっても、レジャーを重視した目標、目的をたてることは、最も基本的なことである。というのは、戦争は平和のため、労働はレジャーのためという関係が成り立っているからである。もちろんそのためには、市民に徳が備わっていなければならない。労働には勇気と忍耐の徳が、レジャーには知を愛し、知性に即して生きるという徳がなければならない。そして、自制心と正義はいつも大切な徳であるが、この徳も平和とレジャーの時に備わっていなければならない。なぜなら、戦争は人々に自制心と正義を強いるが、繁栄、平和、レジャーは人々のタガを緩め、遊樂生活にのめり込ませしまうからである。従って、自己に規律を課して、生活のリズムを保つためにも、自制心と正義はレジャーにとって、大切な徳である。

スパルタ人は、戦争をしている間は安心しておれたが、戦争に勝ち覇権をとると、いかにレ

ジャー生活を送るかを知らず，戦争の術よりも大切な術を身につけていなかったために，減んだのである。」

そして，レジャー教育の必要性を述べ，レジャー教育には，生活に有用な能力を身につけるための教育と，レジャーを享受する能力を身につける教育の2つが必要であるとした。

余暇を充実させ，豊かな人間社会を創造するために，個人の中に自制心と正義を徳とするべき，との論は，余暇教育が短期間に努力なくして身につくものではないことを知らせている。余暇の質の向上と，豊かな生活を目指すために，時間をかけて学習し，その力を身につけていくことが重要であろう。

図1—豊かな時を創るために（余暇生活文化の創造に向けて）—

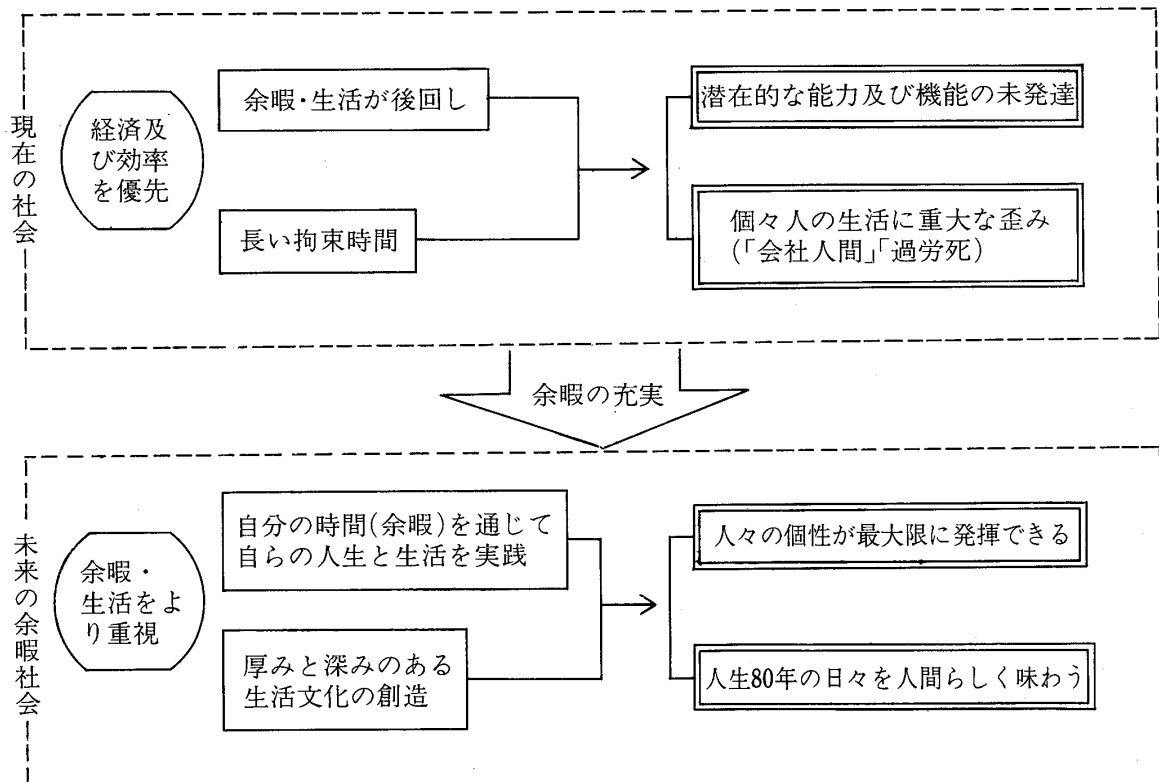


図1は，平成2年5月，経済企画庁，国民生活局から発表された報告書内容を図にしたものである。先に述べた幼児の余暇について，保護者の余暇観が幼児の余暇の過ごし方，つまり余暇学習に大きく影響するものであることがわかった。幼児が余暇を学習していく上で大切な環境となる家庭（親），そして地域を取り挙げ考えてみた。

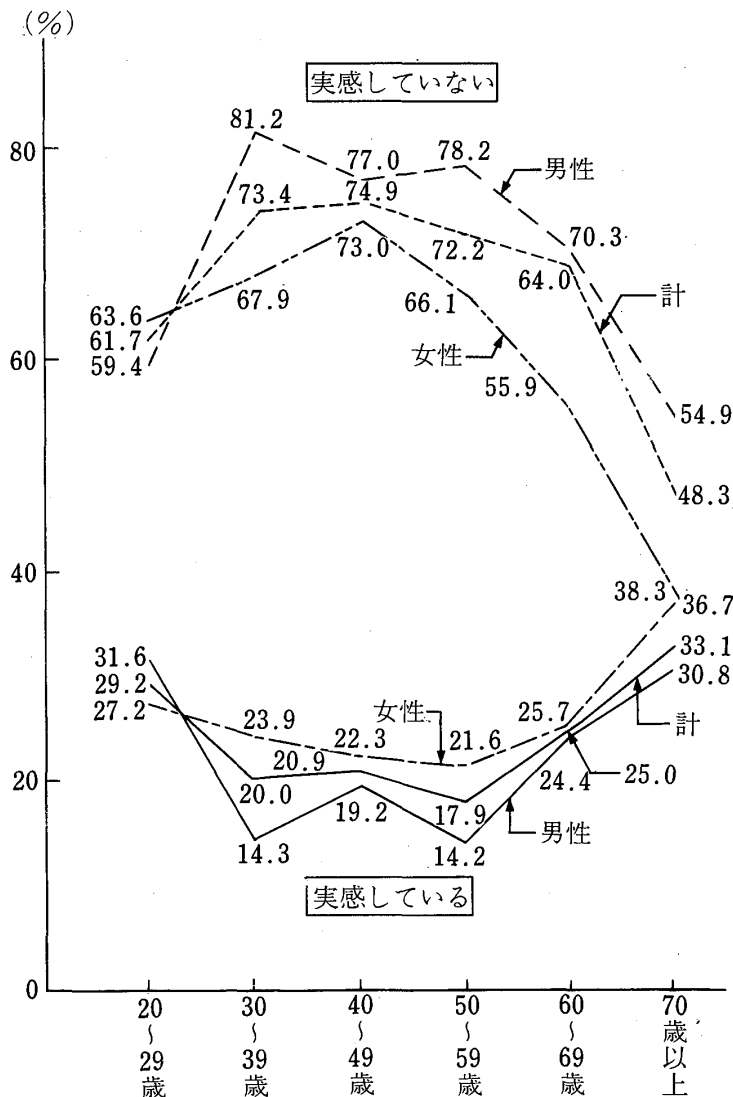
## 2. 家庭の役割

幼児の余暇が，親や大人に大きく影響されることから，幼児の豊かな余暇創造の背景には，親の余暇に対する考えが確立されている事が重要であろう。さらに，家族一人一人の余暇が，充実して感じられている事も重要なポイントとなる。

現在，幼児の余暇時間は細分化しているものの，日常的に生活時間の中に含まれている。親の余暇意識の確立によって，短時間でも豊かな遊びの創造を援助，共有することは可能と考える。

図2は，日本人の生活の豊かさの実感を，年齢別に表わしたものだが，豊かさを実感してい

図2 生活の豊かさの実感（性別、年齢別）



（出典）総理府大臣官房広報室「経済構造調整に関する世論調査」昭和63年

ない日本人の意識が浮きぼりとなっている。中でも、子育て世代、30・40歳代が特に低い数値となっているのは、幼児を取り巻く環境として、好ましくない現状である。

そこで、実際の子育て世代の「余暇活動参加の特徴」（表2）を見てみると、現在の余暇の過ごし方は、30歳代の特徴として遊園地、ピクニック、ハイキング、野外散歩、フィールドアスレチック、海水浴といった部門で他世代より高い参加率となっていることがわかる。しかし同センター調査の「余暇参加希望の高い活動」で見ると、他世代と同じく海外旅行への参加希望に高い率を示している。30歳代の余暇活動が、子どもを中心とした活動が主となっていることがわかるが、それを良しとして受けとめない30歳代親の姿が感じられ、さらに同じことが「余暇活動の妨げ」（図3）から伺い知ることができる。余暇の障害となっているもの上位6項目までが、時間・お金の不足を挙げているもので、特に5項目目の「家事、育児に時間がかかる」は、子どもの存在が、親の余暇充実の妨げになることを指摘したものである。

以上から、幼児をかかえる親の余暇の現状は、子どもを含めての余暇充実はしたいものの、

表2 性・年代別余暇活動参加率の特徴 (平成2年)

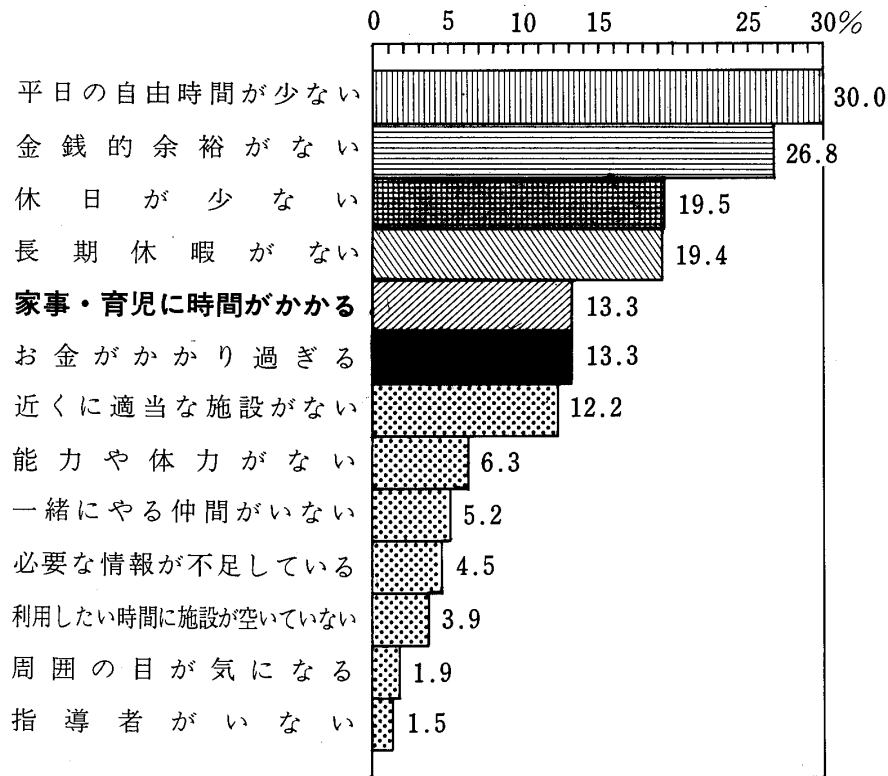
(単位：％)

	全体 N = 3,527	男						女								
		性						性								
		男性 全体	10代	20代	30代	40代	50代	60代 以上	女性 全体	10代	20代	30代	40代	50代	60代 以上	
観光・行楽部門		1,703	155	265	303	378	263	339	1,823	170	315	339	379	305	315	
	(1)遊園地	37.8	35.1	38.1	53.1	58.0	34.6	13.0	16.9	40.3	68.6	61.4	66.7	27.8	12.3	17.5
	(2)ドライブ	56.3	57.7	40.2	83.9	73.9	60.2	50.2	34.0	54.9	48.5	76.2	68.3	53.5	49.2	30.0
	(3)ピクニック, ハイキング, 野外散歩	32.3	29.4	18.5	29.2	40.5	31.3	30.1	22.1	35.0	31.5	43.0	46.3	34.6	30.4	21.9
	(4)登山	7.2	7.5	13.9	4.2	7.0	8.7	9.3	4.7	6.9	10.3	4.5	6.8	7.8	8.5	5.1
	(5)キャンプ	6.7	6.9	12.2	9.5	9.6	8.9	1.9	1.5	6.6	14.7	8.4	11.5	7.2	0.7	—
	(6)フィールドアスレチック	5.3	5.3	6.8	3.3	13.5	7.2	1.1	—	5.2	4.3	5.7	13.3	5.2	1.4	0.4
	(7)海水浴	31.6	34.2	42.8	53.1	53.8	36.1	17.1	9.2	29.2	41.5	49.8	54.4	22.7	7.2	4.0
	(8)動物園, 植物園, 水族館, 博物館	41.0	37.8	19.3	40.8	61.2	41.0	28.8	26.4	44.1	41.5	61.3	64.5	38.5	33.2	23.6
	(9)催し物, 博覧会	32.5	29.4	18.3	29.9	33.5	31.4	33.5	25.0	35.4	21.9	35.6	38.0	41.8	36.1	31.1
	(10)帰省旅行	21.5	19.2	9.6	19.7	31.6	21.6	17.0	11.0	23.8	11.3	28.5	34.2	29.9	19.1	11.7
	(11)国内観光旅行 (避暑, 避寒, 温泉など)	54.1	53.4	31.4	48.1	55.9	54.9	56.9	61.0	54.7	34.3	52.5	54.3	54.2	64.5	59.3
(12)海外旅行	8.5	9.9	2.1	13.3	11.0	9.5	11.5	8.9	7.2	2.9	14.0	6.1	6.5	7.3	4.8	

「レジャー白書'91」(財余暇開発センター 平成3年4月)

希望する海外旅行はそのコストの高さから定期化させることは難しく、身近な余暇についても、育児に時間をとられ、充分とはいかず、生活の豊かさを実感できるまでに至らないことが伺える。このように、親の余暇意識が、日常性からの離脱を望み、日常化、生活化とは逆行するものとなっている事に問題があると考ええる。

図3 余暇活動の妨げ（複数回答）



総理府「余暇と旅行に関する世論調査」（昭和63年11月）

拡大される余暇社会に向け、このような親の意識を見直し、豊かさの実感とは、日々生活の中にあることが好ましく、短時間でも、生活化された楽しみによって得られるものである事を学習させる必要がある。

### 3. 地域の役割

かつて、強いつながりを持っていた地域集団は、産業社会構造の中で、仕事社会を中心とした集団にとって変わり、それと共に消費者生活機能の合理化・外部化（生活機能を金銭による外部サービスに頼る）といった生活の変化をもたらし、地域と家庭との連携を衰退させてきた。これによって破壊ともいえる影響を受けたのが、子どもの育ちの環境であろう。

城丸章夫氏は、「地域集団には、教育力が機能している。地域の毎日の生活において、親が大人たちが、青少年同一視のモデルとなっており、彼等の生活自体が青少年による観察学習のための豊かな機会にあふれている。」と述べており、このことから地域の中で遊びに興じ、生活をする子ども達にとって、毎日の生活の営み自体が、豊かな余暇学習の機会として重要な意味を持ったものと言える。

又、海老原治善氏は、「地域づくりを人間復権の場として、「生存」・（働く、住む）「発達」（福祉、教育、健康、スポーツ）と「楽しむ」（レクリエーション、文化、芸術、休養）の機



能の統一としてとらえている。そして地域づくりの課題は、生涯学習に結びつくものであり、青少年教育だけではない、成人から高齢者教育まで含めて、回復、創造されるべき」としている。ここに、地域は幼児から高齢者まで共通した余暇創造の場としての機能を果たし得るものと言える。

### まとめ

余暇の拡大は、仕事社会から地域社会へと人々の生活時間の移行を促し、個人、集団の潜在的能力発揮の機能を拡大するものであることを願いたい。

親や、大人の地域での余暇活動は、地域人でもある幼児の目にも振れる。そして幼児にとって身近なこととして受け取られ、地域の中で機能する親の姿に振れる機会を与えたり、親と共有する時間を持てた事の楽しさが、豊かな余暇体験としてイメージされていく（ボランティア、地域活動への広がり）。生活時間の中で余暇を自己開発にあてる大人の姿に振れた幼児は、自己の中に自己実現欲求を持つようになるだろう（生涯学習）。時間的ゆとりが日常的に生じた時、親の側に幼児の育ちを待つゆとりが生まれ、幼児の自立学習、さらには、家事の分担もなされ、生活文化の伝達や、創造へとつながっていくことと考える（生活文化の伝達、創造）。

以上、幼児の余暇時間が細分化されてはいても、親と共に体験したという余暇行動は、それ自体が幼児にとっての学習となるだろう。現在のように、余暇活動を日常離れした、子どもを中心にした家族サービスというとらえ方を続ける限り、親の余暇活動が、豊かな生活の実感につながっていくことは困難であろう。このような余暇観を変え、職場人間関係から、自己を開放させ、拡大された余暇時間を地域社会の中で、自らの潜在している能力を発揮できる余暇の過ごし方を見出し、自己充実させていくこと。それこそ、自らの生活の豊かさを実感できることにつながるだろう。そして、それが、かけがいのない我子の生涯を通じての余暇創造の基礎づくりの好材料、好環境を生み出すものであると考える。

### 参考

- |                |                       |      |
|----------------|-----------------------|------|
| ・生涯学習事典        | 日本生涯教育学会編             | 東京書籍 |
| ・余暇生活関連資料集     | レクリエーション 別冊1号 No.368  |      |
| ・90年代のレジャーマインド | 余暇開発センター編             | 創知社  |
| ・遊びと人間         | ロジェ・カイヨワ著 多田道太郎・塚崎幹夫訳 | 講談社  |